

SUDOKU - anti-knight

Place the digits 1-9 in each column, each row and in all nine 3x3 regions. No cell that is a knight-step (chess) away will contain the same digit.

SUDOKU - paardensprong

Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke rij, in iedere kolom en in de negen 3x3-blokken. Cijfers die een paardensprong van elkaar verwijderd zijn zijn ongelijk.

		2	6		4	9		
	1			7			8	
	9			8			7	
		9	1		8	3		
	3			2			5	
	5			3			9	